

KAJIAN STRUKTUR DRAMATIK DAN ESTETIK SENDRATARI MAHAKARYA BOROBUDUR

TESIS

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
guna mencapai derajat S2
Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni
Minat Studi Pengkajian Seni Rupa



diajukan oleh
Alfan Setyawan
490/S2/KS/11

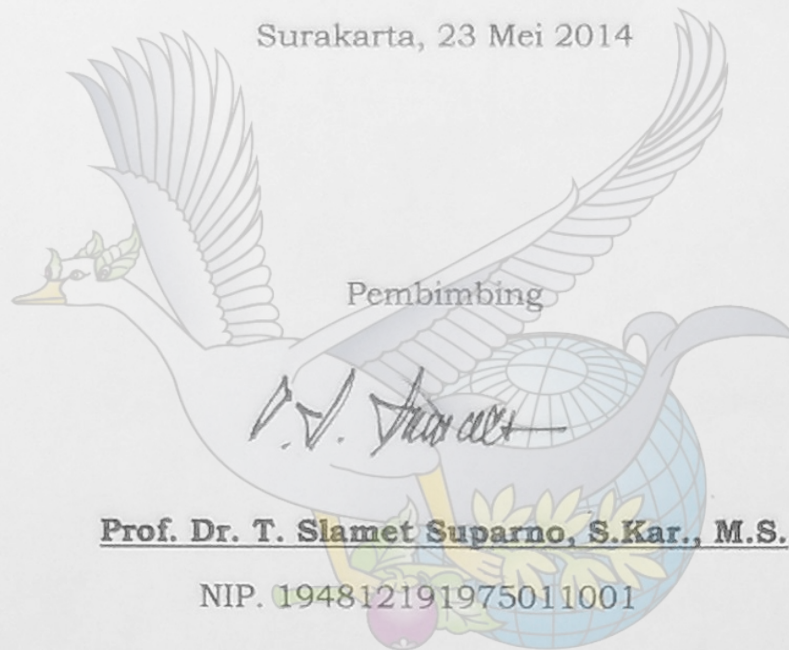
kepada
**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA (ISI)
SURAKARTA
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Surakarta, 23 Mei 2014

Pembimbing



T. Slamet Suparno

Prof. Dr. T. Slamet Suparno, S.Kar., M.S.

NIP. 194812191975011001

TESIS
KAJIAN STRUKTUR DRAMATIK DAN ESTETIK
SENDRATARI MAHAKARYA BOROBUDUR

Dipersiapkan dan disusun oleh

Alfan Setyawan


490/S2/KS/11

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 23 Mei 2014

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

Ketua Dewan Penguji



Prof. Dr. T. Slamet Suparno, S.Kar., M.S.

NIP. 194812191975011001


Dr. Slamet, M.Hum.

NIP. 196705271993031002

Penguji Utama


Prof. Dr. Sarwanto, S.Kar., M.Hum.

NIP. 195306161979031001

Tesis ini telah diterima
sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Magister Seni
Pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 23 Mei 2014

Direktur Pascasarjana


Dr. Aton Rustandi Mulyana, S.Sn, M.Sn.

NIP. 197106301998021001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul "Kajian Struktur Dramatik dan Estetik Sendratari Mahakarya Borobudur" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.



Surakarta, 23 Juli 2014

Yang membuat pernyataan

Alfan Setyawan

INTISARI

Kajian Struktur Dramatik dan Estetik Sendratari Mahakarya Borobudur Alfian Setyawan, 2014. Tesis Program Pasca Sarjana penciptaan dan pengkajian Seni Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, peminatan pengkajian seni rupa. Tesis ini membahas tentang Struktur Dramatik dan Estetik Sendratari Mahakarya Borobudur. Permasalahan penelitian ini terletak pada struktur dramatik dan estetik sendratari Mahakarya Borobudur. Metode penelitian ini adalah kualitatif. Sumber data penelitian diperoleh dari sumber tertulis, karya, narasumber dan dokumentasi sendratari Mahakarya Borobudur. Data dikumpulkan melalui studi pustaka dan karya, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses analisis data melalui beberapa tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi, sajian data, serta kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh simpulan mengenai unsur-unsur dramatik dan unsur-unsur estetik busana riasan penari sendratari Mahakarya Borobudur. Selain kesimpulan tersebut bahwa sendratari Mahakarya Borobudur memiliki kandungan nilai-nilai moral yang dikemas sebagai model alternatif film pendek animasi 3D, diharapkan mampu berperan membangun karakter bangsa, yakni menjadikan manusia Indonesia seutuhnya.

Kata kunci : Struktur Dramatik, Estetik, Sendratari, Mahakarya Borobudur, Animasi 3D

ABSTRACT

Dramatic Structural and Aesthetics Borobudur Masterpiece Ballet Study Alfian Setyawan, 2014. Thesis Graduate Program creation and assessment of Indonesian Arts Institute of Arts (ISI) Surakarta, specialization study of art. This thesis discusses the Dramatic Structure and Aesthetic Borobudur Masterpiece Ballet. The problem of this study lies in the dramatic structure and aesthetic ballet Borobudur Masterpiece. This is a qualitative research method. Sources of research data obtained from written sources, works, sources and documentation ballet Borobudur Masterpiece. Data were collected through literature and the work, observations, interviews, and documentations. The process of data analysis through several stages, namely data collection, reduction, data display, and conclusion. Based on the research results, research concluded the dramatic elements and aesthetic elements of ballet dancer fashion makeup Borobudur Masterpiece. In addition to the conclusion that ballet Borobudur Masterpiece contains moral values as an alternative model packed 3D animated short film, is expected to contribute to build a national character, which makes the complete Indonesian people.

Keywords: Dramatic Structure, Aesthetic, Ballet, Borobudur Masterpiece, 3D Animation

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga tesis berjudul "Kajian Struktur Dramatik dan Estetik Sendratari Mahakarya Borobudur" dapat diselesaikan.

Ucapan terimakasih sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada Prof. Dr. Sri Rochana W., S.kar., M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta dan Direktur Program Pascasarjana yang telah memfasilitasi sarana prasarana dalam proses pembelajaran untuk menempuh studi pada jenjang Pascasarjana; terimakasih kepada Dr. Aton Rustandi Mulyana, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Pascasarjana yang telah memberikan kesempatan waktu bagi penulis untuk menyelesaikan studi dalam penulisan tesis ini.

Rasa terimakasih yang tidak terhingga kepada Prof. Dr. T. Slamet Suparno, S.Kar., M.S., selaku pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, memotivasi, dan mengarahkan dalam penulisan tesis ini. Demikian juga para Dewan Penguji, Dr. Slamet, M.Hum., selaku Dewan Penguji dan Prof. Dr. Sarwanto., S.Kar., M.Hum., selaku Penguji Utama, yang telah banyak memberikan kritik dan masukan sehingga dapat menyempurnakan tesis ini.

Dengan rasa hormat penulis ucapkan terimakasih yang tidak terhingga kepada seluruh dosen Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta di Program Studi Pengkajian Seni, Prof.Dr. T. Slamet Suparno, S.Kar., M.S., Prof. Dr. Nanik Sri Prihatini, S.Kar., M.Si., Prof. Dr. Dharsono Soni

Kartika, M.Sn., Prof. Dr. Soetarno DEA., Prof. Dr. Rustopo, S.Kar., M.S., Prof. Dr. Santoso, S.Kar., M.A., M.Mus., Prof. Dr. Soediro Satoto, Prof. Heddy Shri Ahimsa Putra, M.A., Dr. Guntur, M.Hum. dengan tulus hati memberi pengetahuan yang sangat bermanfaat.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada PT. Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan dan Ratu Boko selaku penyelenggara pementasan Sendratari Mahakarya Borobudur yang telah bersedia karyanya sebagai obyek kajian. Ucapan terimakasih kepada Prof. Dr. Dharsono Soni Kartika, M.Sn yang telah menyumbangkan pemikiran dan selaku informan dalam penulisan tesis. Kepada Wahyu Santoso Prabowo, S.Kar., M.S., Jumali, S.Kar., Daryono, S.Kar., M.Hum., Y. Adi Kartono, Chandra Endroputro, Ignatius Doni, selaku narasumber, dan kepada Nuryanto, S.Kar., M.Sn., yang telah membantu mendapatkan dokumentasi foto pertunjukan sendratari Mahakarya Borobudur.

Terimakasih kepada istriku Ricka Permatasari dan anak-anakku Khadavi Setyawan Emzarino dan Jasmine Bintang Emzarino atas segala pengertian dan dukungannya, Bapak dan Ibu atas do'a restunya, kakak-ku semua atas dukungannya. Kepada Evelyn Henny, Meysar, Rangga Yudo dan semua pihak yang belum disebutkan satu per satu tetapi telah membantu dan mendukung dalam tulisan ini, penulis ucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya.

Surakarta, 2 Mei 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
INTISARI	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Tinjauan Pustaka	8
F. Kerangka Teoretik	11
1. Sendratari	11
2. Sendratari Mahakarya Borobudur	12
3. Penokohan	14
4. Struktur Dramatik	17
5. Estetika Monroe Breadsley	20
G. Metode Penelitian	22
1. Sumber Data	23
2. Teknik Pengumpulan Data	27
3. Analisis Data	32
H. Sistematika Penulisan	36
BAB II. SENDRATARI MAHAKARYA BOROBUDUR ...	38
A. Candi Borobudur	38
1. Sejarah Candi Borobudur	38
2. Bentuk Bangunan Candi Borobudur	
3. Nilai Filosofis dan Simbolis Candi	

Borobudur	42
B. Sendratari Mahakarya Borobudur	52
1. Sejarah Sendratari Mahakarya Borobudur	52
2. Sajian Sendratari Mahakarya Borobudur	55
a. Sendratari Mahakarya Borobudur	55
b. Pementasan Sendratari Mahakarya ... Borobudur	57
c. Pendukung Karya Sendratari	
d. Mahakarya Borobudur	59
C. Busana dan Tata Rias	66
1. Busana Penari	66
2. Tata Rias Penari	77
D. Tokoh Sendratari Mahakarya Borobudur	82
1. Raja Rakai Pancapana Panangkaran	84
2. Raja Samaratunga	86
3. Ratu Prameswari	88
4. Putri Dyah Pramudyawardhani	90
5. Gunadharma	92
6. Penari Obor dan Sesaji	94
7. Punggawa Kerajaan	96
8. Prajurit	98
a. Prajurit Pedang	99
b. Prajurit Penthung	100
c. Prajurit Tombak	102
d. Prajurit Berkuda	103
e. Prajurit Soreng	104
9. Rakyat	105
a. Rakyat Putra	106
b. Rakyat Putri	107
10. Biksu	108
11. Penari Bedhaya	109
12. Raksasa Roh Jahat	111
E. Alur Cerita Sendratari Mahakarya Borobudur	113
1. Babak Pertama: Kehidupan Masyarakat di Bukit Menoreh	113
2. Babak Kedua: Kebesaran Kerajaan Mataram Kuna	127
3. Babak Ketiga: Gotong-Royong Masyarakat di Bukit Menoreh.....	135
4. Babak Keempat: Pembangunan Candi Borobudur	142
5. Babak Kelima: Berdoa	149
F. Panggung Sendratari Mahakarya Borobudur	150
1. Bersifat Statis (tidak bergerak)	151

2. Bersifat Bergerak	152
3. Bersifat Teknologi atau Special Efek	153

BAB III. STRUKTUR DRAMATIK SENDRATARI

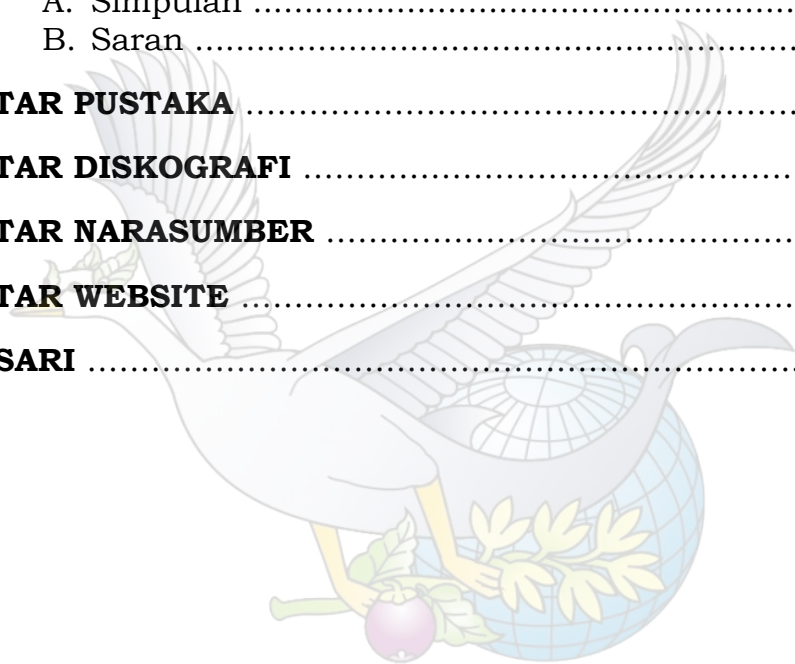
MAHAKARYA BOROBUDUR 154

A. Struktur Dramatik Sendratari	
Mahakarya Borobudur	154
1. Tema dan Amanat	154
a. Tema	154
b. Amanat	157
2. Alur Cerita (Plot)	157
a. Segi Kualitatif	158
b. Segi Kuantitatif	159
3. Setting	160
a. Aspek Ruang	161
b. Aspek Waktu	163
c. Aspek Suasana	164
4. Penokohan	167
a. Tokoh Protagonis	168
b. Tokoh Antagonis	168
c. Tokoh Tritagonis	169
d. Tokoh Peran Pembantu	169
B. Estetik Tata Rias Busana Sendratari	
Mahakarya Borobudur	170
1. Kesatuan (<i>unity</i>).....	170
2. Kerumitan (<i>complexity</i>)	172
3. Kesungguhan (<i>intensity</i>)	174

BAB IV. FRAGMENTASI DAN MODEL REKOMENDASI FILM PENDEK ANIMASI 3D SENDRATARI MAHAKARYA BOROBUDUR BAGI ANAK-ANAK 179

A. Tahapan Proses Produksi Film Animasi 3D .	179
1. Pre-Production (Pra Produksi)	180
2. Production (Produksi)	183
3. Post-Production (Pos-Produksi)	187
B. Fragmentasi Cerita Sendratari	
Mahakarya Borobudur	188
1. Babak Pertama Adegan Keempat	190
2. Babak Pertama Adegan Keenam	191
3. Babak Pertama Adegan Kedelapan	192
4. Babak Ketiga Adegan Pertama	192
5. Babak Ketiga Adegan Ketiga	193
6. Babak Keempat Adegan Ketiga	193
7. Babak Kelima Adegan Pertama	194

C. Model Rekomendasi Film Pendek Animasi 3D Sendratari Mahakarya Borobudur Bagi Anak-Anak	194
1. <i>Story</i> (cerita)	195
2. <i>Visual Design</i>	198
3. <i>Storyboard</i>	206
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	226
A. Simpulan	226
B. Saran	229
DAFTAR PUSTAKA	230
DAFTAR DISKOGRAFI	233
DAFTAR NARASUMBER	234
DAFTAR WEBSITE	235
GLOSARI	236



DAFTAR BAGAN

Bagan 1	Bagan Triangulasi Data	33
Bagan 2	Bagan Proses Penarikan Kesimpulan	36
Bagan 3	Bagan Penelitian Model Rekomendasi	179
Bagan 4	Bagan Alur Produksi Film Animasi 3D	179



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Candi Borobudur.	39
Gambar 2	Relief Candi Borobudur. Cerita kejahatan yang dilakukan oleh manusia.	40
Gambar 3	Relief Candi Borobudur yang menceritakan mengenai kehidupan alam neraka.	41
Gambar 4	Pertunjukan sendratari Mahakarya Borobudur.	57
Gambar 5	Media promosi sendratari Mahakarya Borobudur.	59
Gambar 6	Mahkota dan Jamang Ratu Prameswari.	68
Gambar 7	Iket penari Rakyat Pria.	68
Gambar 8	Sumping penari Bedhaya.	69
Gambar 9	Kelat bahu Putri Dyah Pramudyawardhani.	69
Gambar 10	Sampur dan Dodot Ratu Prameswari.	70
Gambar 11	Epek Timang Prajurit.	71
Gambar 12	Gelang tangan Ratu Prameswari.	71
Gambar 13	Binggel Prajurit.	72
Gambar 14	Kalung Pananggalan.	72
Gambar 15	Kalung Ulur.	73
Gambar 16	Slepe.	73
Gambar 17	Keris.	74
Gambar 18	Konsep ornamen 1.	75
Gambar 19	Konsep ornamen 2.	76
Gambar 20	Tata rias penari putri.	78

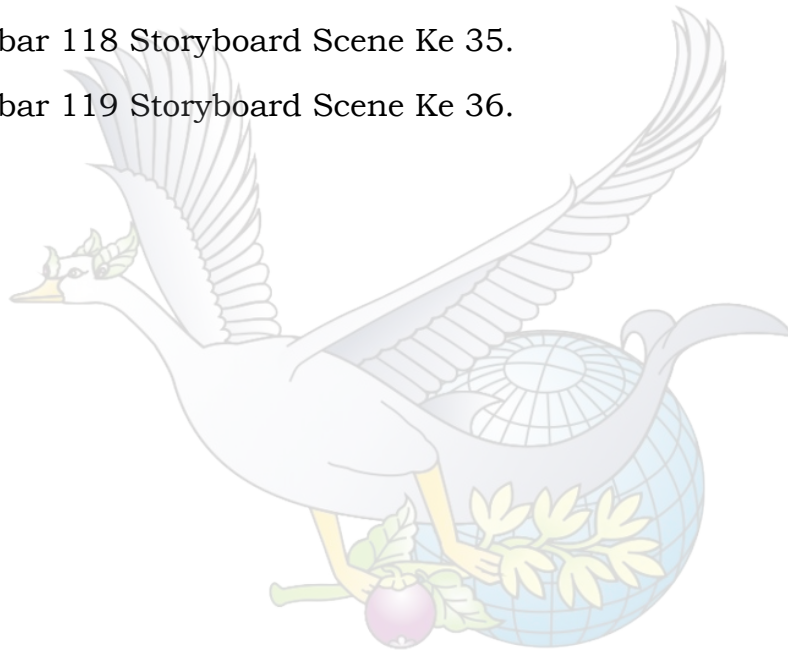
Gambar 21	Tata rias penari tokoh Samaratunga.	79
Gambar 22	Tata rias tokoh penari Prajurit.	80
Gambar 23	Tata rias tokoh penari rakyat pria.	81
Gambar 24	Tata rias penari tokoh Raksasa	81
Gambar 25	Tokoh Raja Rakai Pancapana Panangkaran dalam Sendratari Mahakarya Boobudur.	84
Gambar 26	Tokoh Raja Samaratunga dalam Sendratari Mahakarya Boobudur.	86
Gambar 27	Tokoh Ratu Prameswari dalam Sendratari Mahakarya Boobudur.	88
Gambar 28	Tokoh Putri Dyah Pramudyawardani dalam Sendratari Mahakarya Boobudur.	90
Gambar 29	Tokoh Gunadharma dalam Sendratari Mahakarya Boobudur.	92
Gambar 30	Tokoh Penari Sesaji dan Penari Obor dalam Sendratari Mahakarya Boobudur.	94
Gambar 31	Tokoh Punggawa Kerajaan dalam Sendratari Mahakarya Boobudur.	96
Gambar 32	Tokoh Prajurit Pedang dalam Sendratari Mahakarya Boobudur.	99
Gambar 33	Tokoh Prajurit Penthung dalam Sendratari Mahakarya Boobudur.	100
Gambar 34	Tokoh Prajurit Tombak dalam Sendratari Mahakarya Boobudur.	102
Gambar 35	Tokoh Prajurit Berkuda dalam Sendratari Mahakarya Boobudur.	103
Gambar 36	Tokoh Prajurit Soreng dalam Sendratari	

Mahakarya Boobudur.	104
Gambar 37 Tokoh Rakyat Putra dan Putri dalam Sendratari Mahakarya Boobudur.	105
Gambar 38 Tokoh Biksu dalam Sendratari Mahakarya Boobudur.	108
Gambar 39 Tokoh Penari Bedhaya dalam Sendratari Mahakarya Boobudur.	109
Gambar 40 Tokoh Roh Raksasa Jahat dalam Sendratari Mahakarya Boobudur.	111
Gambar 41 Adegan Babak Pertama Adegan Pertama.	115
Gambar 42 Adegan Babak Pertama Adegan Kedua.	116
Gambar 43 Adegan Babak Pertama Adegan Ketiga.	117
Gambar 44 Adegan Babak Pertama Adegan Keempat.	118
Gambar 45 Adegan Babak Pertama Adegan Kelima.	119
Gambar 46 Adegan Babak Pertama Adegan Keenam.	120
Gambar 47 Adegan Babak Pertama Adegan Ketujuh.	121
Gambar 48 Adegan Babak Pertama Adegan Kedelapan.	122
Gambar 49 Adegan Babak Pertama Adegan Kesembilan.	124
Gambar 50 Adegan Babak Pertama Adegan Kesepuluh.	126
Gambar 51 Adegan Babak Kedua Adegan Pertama.	129
Gambar 51 Adegan Babak Kedua Adegan Kedua.	130
Gambar 53 Adegan Babak Kedua Adegan Ketiga.	131
Gambar 54 Adegan Babak Kedua Adegan Keempat.	132
Gambar 55 Adegan Babak Kedua Adegan Kelima.	133
Gambar 56 Adegan Babak Kedua Adegan Keenam.	134
Gambar 57 Adegan Babak Ketiga Adegan Pertama.	138
Gambar 58 Adegan Babak Ketiga Adegan Kedua.	139

Gambar 59 Adegan Babak Ketiga Adegan Ketiga.	140
Gambar 60 Adegan Babak Ketiga Adegan Keempat.	141
Gambar 61 Adegan Babak Keempat Adegan Pertama.	144
Gambar 62 Adegan Babak Keempat Adegan Kedua.	146
Gambar 63 Adegan Babak Keempat Adegan Ketiga.	148
Gambar 64 Adegan Babak Keempat Adegan Keempat.	149
Gambar 65 Adegan Babak Kelima Adegan Pertama.	150
Gambar 66 Properti Bersifat Statis.	152
Gambar 67 Properti Bersifat Dinamis.	152
Gambar 68 Properti Bersifat Spesial Efek.	153
Gambar 69 Adegan Alur Longgar.	159
Gambar 70 Adegan Aspek Ruang di Desa.	162
Gambar 71 Adegan Aspek Ruang di Kerajaan.	163
Gambar 72 Kesatuan.	171
Gambar 73 Kerumitan busana tokoh Punggawa.	173
Gambar 74 Kerumitan busana tokoh rakyat Pria.	174
Gambar 75 Kesungguhan tata rias busana tokoh Ratu Prameswari.	175
Gambar 76 Kesungguhan tata rias busana tokoh Punggawa.	176
Gambar 77 Model Tokoh Raja Rakai Pancapana Panangkaran.	199
Gambar 78 Model Tokoh Raja Samaratungga.	200
Gambar 79 Model Tokoh Gunadharma.	201
Gambar 80 Model Tokoh Putri Dyah Pramudyawardani.	202
Gambar 81 Model Tokoh Roh Jahat Kuru.	202
Gambar 82 Model Tokoh Roh Jahat Gede.	203
Gambar 83 Model Tokoh Roh Jahat Jembling.	205

Gambar 84 Storyboard Scene Ke 1.	206
Gambar 85 Storyboard Scene Ke 2.	207
Gambar 86 Storyboard Scene Ke 3.	208
Gambar 87 Storyboard Scene Ke 4.	208
Gambar 88 Storyboard Scene Ke 5.	209
Gambar 89 Storyboard Scene Ke 6.	209
Gambar 90 Storyboard Scene Ke 7.	210
Gambar 91 Storyboard Scene Ke 8.	210
Gambar 92 Storyboard Scene Ke 9.	211
Gambar 93 Storyboard Scene Ke 10.	211
Gambar 94 Storyboard Scene Ke 11.	212
Gambar 95 Storyboard Scene Ke 12.	212
Gambar 96 Storyboard Scene Ke 13.	213
Gambar 97 Storyboard Scene Ke 14.	214
Gambar 98 Storyboard Scene Ke 15.	215
Gambar 99 Storyboard Scene Ke 16.	215
Gambar 100 Storyboard Scene Ke 17.	216
Gambar 101 Storyboard Scene Ke 18.	217
Gambar 102 Storyboard Scene Ke 19.	217
Gambar 103 Storyboard Scene Ke 20.	217
Gambar 104 Storyboard Scene Ke 21.	218
Gambar 105 Storyboard Scene Ke 22.	218
Gambar 106 Storyboard Scene Ke 23.	219
Gambar 107 Storyboard Scene Ke 24.	219
Gambar 108 Storyboard Scene Ke 25.	220
Gambar 109 Storyboard Scene Ke 26.	220
Gambar 110 Storyboard Scene Ke 27.	221

Gambar 111 Storyboard Scene Ke 28.	221
Gambar 112 Storyboard Scene Ke 29.	222
Gambar 113 Storyboard Scene Ke 30.	222
Gambar 114 Storyboard Scene Ke 31.	223
Gambar 115 Storyboard Scene Ke 32.	223
Gambar 116 Storyboard Scene Ke 33.	224
Gambar 117 Storyboard Scene Ke 34.	224
Gambar 118 Storyboard Scene Ke 35.	225
Gambar 119 Storyboard Scene Ke 36.	225



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan Negara besar, kaya akan sejarah budaya yang tidak dimiliki oleh bangsa lain salah satunya peninggalan sejarah budaya "Candi Borobudur" yang terletak wilayah Magelang, di Jawa Tengah. Candi Borobudur merupakan prasasti yang menjadi salah satu simbol kebesaran kebudayaan Bangsa Indonesia. Kemegahan seni pahat, seni arsitektural, lokasi yang sangat strategis dan rangkaian ceritera spiritual yang terpahat pada sisi candi, menjadikan candi Borobudur sebagai mahakarya warisan budaya Dunia yang mendapatkan pengakuan UNESCO pada tahun 1991. Informasi tentang sejarah berdirinya candi Borobudur sampai saat ini masih menjadi perdebatan di kalangan peneliti dan menjadi sebuah misteri, sehingga informasi-informasi yang berkembang di masyarakat mengenai candi Borobudur memiliki banyak keragaman. Keragaman tersebut salah satunya informasi arti dari Borobudur yang dapat dikaitkan dengan keterangan yang terdapat pada dua prasasti dari tahun 842 Cri Kahulunan meresmikan pemberian tanah dan sawah

untuk menjamin berlangsungnya pemeliharaan Kamula (bangunan suci untuk memuliakan nenek moyang) di Bhumisambhara. Kamula ini tidaklah lain daripada Borobudur, yang mungkin sesekali didirikan oleh Samaratungga dalam tahun 842 (Soekmono, 1981:46). Di luar dari pembahasan keragaman informasi yang berkembang mengenai candi Borobudur, hakikatnya kita dapat belajar dan memahami dari bentuk fisik pahatan yang terdapat pada sisi-sisi candi Borobudur maupun bentuk arsitektural bangunannya.

Borobudur dibangun di atas dan sekitar lereng sebuah bukit berbentuk punden berundak dengan 6 tingkat berbentuk bujursangkar. Tiga tingkat berbentuk bujursangkar dengan sudut dilengkungkan melingkar dan sebuah stupa induk sebagai puncaknya. Selain sebagai lambang tertinggi agama Buddha, stupa Borobudur merupakan perwujudan *makrokosmos* yang menurut filsafat Buddha dibagi menjadi tiga buah tingkatan, yaitu *kamadatu*, *rupadatu*, dan *arupadatu*. *Kamadatu* menggambarkan alam bawah (*bhurloka*), *Rupadatu* menggambarkan alam antara (*bhuvarloka*), *Arupadatu* menggambarkan alam atas (*swahloka*) (Mukhlis PaEni, 2009: 91).

Candi Borobudur merupakan artefak dunia yang bersifat monumental dan mengandung nilai-nilai historis, religi, edukatif, sosiologis, iptek, kultural dan nilai-nilai filosofis yang bermanfaat

bagi kehidupan manusia. Adapun untuk memudahkan masyarakat memahami nilai-nilai filosofis kehidupan yang terkandung pada candi Borobudur, maka diciptakannya sebuah sajian tari kolosal berjudul Sendratari Mahakarya Borobudur, dengan pementasan perdana pada tanggal 31 Agustus 2005. Bentuk sajian sendratari Mahakarya Borobudur berupa perpaduan tarian istana Kasunanan Surakarta dan tarian rakyat yang hidup dan berkembang di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Kedua genre tersebut merupakan warisan seni yang telah berkembang sejak zaman Mataram Kuno abad VII. Alur cerita sendratari Mahakarya Borobudur dibagi ke dalam lima adegan. Adegan *pertama* menceritakan kehidupan masyarakat di bukit Menoreh, adegan *kedua* menceritakan kebesaran Kerajaan Mataram Kuno, adegan *ketiga* menceritakan suasana kerakyatan, gotong-royong, dan kebersamaan masyarakat di bukit Menoreh, adegan *keempat* menceritakan tentang pembangunan candi Borobudur, adegan *kelima* menceritakan semua lapisan masyarakat mengadakan do'a bersama untuk mensyukuri atas selesainya pembangunan Candi Borobudur (Haryono, Timbul, dkk, 2011:27-89).

Sendratari Mahakarya Borobudur secara umum disajikan untuk semua umur, dalam penelitian ini pembahasan lebih fokus pada usia anak-anak. Sajian sendratari Mahakarya Borobudur

dapat dinikmati dari pengamatan secara langsung yakni menikmati kemegahan pertunjukan gerakan tari dan pengamatan secara tidak langsung yakni memahami makna pesan yang disampaikan melalui cerita. Menurut Rohidi, fungsi tari salah satunya menjadi media pendidikan, di mana tujuan pendidikan (a) menjadi sebuah strategi atau cara memupuk, mengembangkan, sensitivitas, dan kreativitas, (b) memberi peluang seluas-luasnya pada siswa untuk berekspresi, (c) mengembangkan pribadi anak ke arah pembentukan pribadi yang utuh dan menyeluruh, baik secara individu, sosial, maupun budaya (Hidayat, 2005:7). Untuk memudahkan anak-anak memahami makna pesan yang disampaikan, maka bentuk penyajian sendratari Mahakarya Borobudur harus selalu dikembangkan sesuai dengan kemajuan teknologi media.

Salah satunya media film animasi telah menjadi fenomena global yang berkembang dengan baik pada abad 20. Pemanfaatan film animasi berkembang sangat pesat ke dalam banyak bidang, salah satunya sebagai media hiburan pendidikan bagi anak-anak, melalui pendekatan sejarah kebudayaan bangsa Indonesia. Anak-anak sebagai konsumen film animasi terbesar, sehingga orang tua menginginkan yang terbaik untuk anak-anak mereka. Secara teoritis, film animasi terbaik adalah yang dapat mengilhami, mendidik, menghibur, dan sekaligus membantu anak-anak untuk

tumbuh berkembang. Hal ini membantu anak untuk memahami diri mereka sendiri, orang lain dan belajar tentang dunia di sekitar mereka. Penyiaran acara utama televisi, sebagian besar anak-anak menonton program yang dikembangkan untuk orang dewasa, contohnya sinetron. Pengemasan sinetron terlalu banyak kekerasan, seks, dan dapat berbahaya bagi anak-anak, meskipun dipantau oleh orang tua mereka. Perlu disadari bahwa orang tua tidak banyak cukup waktu untuk mengawasi anak-anaknya, sehingga mereka tidak dapat melindungi anak-anak dari semua hal yang buruk.

Program film pendek animasi 3D untuk anak-anak harus memberikan kualitas yang terbaik seperti contohnya film pendek animasi 3D berjudul Ipin dan Upin, dan Little Chrisna. Kedua judul film tersebut memberikan pengetahuan kepada anak-anak tentang hal yang baik dan hal yang buruk dalam kehidupan sehari-hari mereka. Perlu menjadi perhatian bahwa tidak sedikit film pendek animasi 3D memiliki konten atau isi yang mendorong usia anak-anak untuk tumbuh berkembang terlalu cepat, yang seharusnya anak-anak harus melewati tahap-tahap masa kanak-kanak. Film animasi bersifat membangun, mempromosikan, dan dapat menarik perhatian kepada anak-anak. Secara sederhana proses belajar masa anak-anak dimulai dari melihat contoh, kemudian ditiru dan menjadi karakter.

Berdasarkan hal tersebut di atas, sehingga muncul keinginan peneliti untuk mengkaji bentuk Sendratari Mahakarya Borobudur di mana objek Sendratari Mahakarya Borobudur menarik untuk dikaji, di mana belum terdapatnya penelitian yang mendalam dan objek ini memiliki kandungan nilai-nilai jiwa kejujuran, kesetiaan, keberanian, jiwa kepemimpinan, persahabatan, kearifan, integritas, tanggung jawab dan dedikasi. Sehingga di dalam cerita Sendratari Mahakarya Borobudur dapat dijadikan *referensi* bagi generasi penerus khususnya bagi anak-anak, sebagai upaya menanamkan kecintaan terhadap seni budaya bangsa dan mampu berperan membangun karakter bangsa, yakni menjadikan manusia Indonesia seutuhnya.

B. Rumusan Masalah

Didasarkan atas pemaparan pada latar belakang masalah, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Mengapa diciptakan Sendratari Mahakarya Borobudur?
2. Aspek-aspek apa saja yang membentuk struktur dramatik dan estetik Sendratari Mahakarya Borobudur ?
3. Mengapa Sendratari Mahakarya Borobudur direkomendasikan sebagai model alternatif film pendek

animasi tiga dimensi (3D) Sendratari Mahakarya Borobudur bagi anak-anak ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan Sendratari Mahakarya Borobudur.
2. Menganalisis struktur dramatik dan estetik Sendratari Mahakarya Borobudur.
3. Menganalisis fragmen dan bentuk rekomendasi model film pendek animasi tiga dimensi (3D) Sendratari Mahakarya Borobudur sebagai alternatif film pendek animasi 3D bagi anak - anak.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian Sendratari Mahakarya Borobudur, diharapkan hal-hal sebagai berikut.

1. Memberikan informasi tentang Sendratari Mahakarya Borobudur
2. Memberikan informasi tentang struktur dramatik dan estetik Sendratari Mahakarya Borobudur.

3. Memberikan sumbangsih dalam pelestarian budaya bangsa melalui film pendek animasi 3D.
4. Memberikan manfaat dalam proses pendidikan karakter bangsa usia dini melalui sajian Sendratari Mahakarya Borobudur.
5. Memberikan manfaat dalam pengembangan keilmuan khususnya disiplin ilmu perfilman animasi berbasis budaya di Indonesia.

E. Tinjauan Pustaka

Keaslian (*originalitas*) dan kadar kualitas hasil penelitian harus dikomparasikan dengan penelitian-penelitian yang sudah pernah dilakukan, fungsinya sebagai penanda perbedaan dengan penelitian-penelitian yang sudah pernah dilakukan.

Hannes Rall, *Tradigital Mythmaking: New Ideas Design For Animation*, 2010. Penelitian ini dipublikasikan pada *Journal for Animation History and Theory*. Penelitian ini membuat sebuah ide konsep baru untuk film animasi yang berdasarkan mitologi pada masing-masing negara khususnya negara-negara Asean yang meliputi Malaysia, Singapura, Filipina, Thailand, Vietnam dan Indonesia. Penelitian yang dilakukan dengan menganalisis mitologi di negara Asean meliputi sejarah dan budaya masing-masing

negara. Penelitian juga meneliti *trend* yang sedang berkembang di setiap negara. Hasil film yang telah dibuat meliputi, *The Beach Boy* (Vietnam), *Juan* (Philipina), *Post Ramayana* (India), *Two Sisters* (Singapura), *Ma Liang* (Cina) dan *The Rice Goddess* (Indonesia). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hannes Rall, terdapat perbedaan dengan yang dilakukan oleh peneliti, yakni (1) objek yang diangkat dalam penelitian Rall berupa cerita rakyat yang didasarkan pada legenda atau mitos (2) hasil penelitian Rall, tidak melakukan pembahasan tentang seni tari. Hal tersebut menunjukkan perbedaan dan mendukung originalitas dengan yang dilakukan peneliti.

Felix Ari Dartono (2007), “Busana dan Rias Wayang Orang Pembangun Karakter Pemeran Wayang Orang Sriwedari Surakarta”, *tesis*. Dalam penelitian tersebut, Felix memaparkan tentang karakterisasi busana dan rias wayang orang dalam membangun karakter pemeran wayang orang sriwedari. Busana dan tatarias dapat mempengaruhi pikiran dan perbuatan para pemain, sehingga dapat membangun karakter figur tokoh tertentu. Meski sama berbicara mengenai busana, lingkup penelitian Felix berbicara tentang karakterisasi penokohan melalui busana dan tatarias, sedangkan peneliti mengkaji busana pemain dari sudut pandang estetik. Hal ini menunjukkan perbedaan dan mendukung originalitas dengan apa yang dilakukan peneliti.

Matheus Wasi Bentolo (2002), “Alusan Pada Tari Jawa”, *tesis*. Dalam penelitian tersebut Matheus memaparkan tentang kemungguhan, etika dan estetika tari Jawa alusan. Penelitian ini mengamati berbagai macam sikap gerak, unsur gerak dan motif-motif gerak yang diuraikan berdasarkan pada pembagian tubuh manusia yang paling mendasar pada tari Jawa. Meskipun objek penelitian yang dibahas oleh peneliti juga mengandung unsur tari Jawa, tetapi penelitian yang dilakukan lebih menguraikan pada pembahasan struktur dramatik, estetik busana dan tata rias.

Agung Sudarwanto (2012), “Struktur Dramatik dalam Lakon Banjaran Dasamuka Sajian Purbo Asmoro”, *tesis*. Dalam tesis ini memaparkan kreativitas dramatic seorang dalang bernama Purbo Asmoro dalam penampilan pertunjukan wayang. Struktur dramatik menggunakan 3 sub unsur yakni adegan, konflik, dan penyelesaian. Dalam hal ini lingkupan pengkajian peneliti membahas unsur dramatik, tetapi teori yang dipergunakan untuk membahas unsur dramatik berbeda yakni peneliti menggunakan teori Aston yang membagi struktur dramatik ke dalam empat unsur yakni tema dan amanat, alur cerita, setting dan penokohan.

F. Kerangka Teoretik

Dalam penelitian diperlukan adanya kerangka teoretik guna memudahkan jalan pemikiran dalam mengkaji alur dramatik Sendratari Mahakarya Borobudur.

1. Sendratari

Sendratari adalah penggabungan antara seni, drama, dan tari, yang disajikan dalam bentuk tarian tanpa adanya dialog dan menggunakan musik (gamelan). Umumnya gerak memiliki makna serta sentuhan emosional tertentu. Di samping itu, secara garis besar gerak dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu gerak keseharian dan gerak tari. Gerak tari adalah gerak yang telah mengalami *distorsi* atau *stilisasi*. Gerak tari, terutama dalam drama tari dapat dibedakan menjadi empat kategori, yakni gerak maknawi (*gesture*), gerak murni (*pure movement*), gerak penguat ekspresi (*baton signal*), serta gerak yang khusus untuk perpindahan tempat atau sering di sebut *locomotion* (R.M. Soedarsono, 1999:160-161).

- a. Gerak maknawi adalah gerak tari yang distilisasi dari gerak keseharian, yang secara jelas menggambarkan makna tertentu.
- b. Gerak murni adalah gerak yang hanya menitik beratkan

pada keindahan semata, yang pada tari Jawa banyak dijumpai. Gerak murni kadang-kadang juga dipergunakan untuk merangkaikan antara gerak maknawi yang satu dengan gerak maknawi yang lain yang lain seperti misalnya (1) *ukel* yang berbentuk gerak tangan berputar; (2) *seblak* yang berbentuk gerak tangan melempar sampur ke kanan dan ke kiri; (3) *cathok* yang merupakan gerak melempar sampur ke atas lalu ditangkap dengan tangan yang sama, dan sebagainya.

- c. Gerak penguat ekspresi, dan fungsinya hanya sebagai penambah ekspresi dari maksud tertentu. Dalam kehidupan sehari-hari banyak kita jumpai gerak penguat ekspresi yang biasanya dipergunakan dalam percakapan. Orang mengatakan 'tidak', akan lebih ekspresif dan komunikatif apabila dibarengi dengan gerak penguat ekspresi yang berbentuk gerakan tangan ke kiri dan ke kanan dengan telapak tangan mengarah ke depan beberapa kali. Orang mengatakan 'ya' akan lebih ekspresif dan komunikatif apabila kata 'ya' itu dibarengi dengan anggukan kepala.
- d. Gerak *locomotion*, merupakan gerakan perpindahan tempat oleh penari dari posisi awal ke posisi yang lain.

2. Sendratari Mahakarya Borobudur

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian Mahakarya memiliki arti karya besar, karya gemilang. Karya memiliki arti suatu hasil pekerjaan, hasil perbuatan, buatan, ciptaan. Karya seni ciptaan yang dapat menimbulkan rasa indah bagi orang yang melihat, mendengar, atau merasakannya. Sendratari Mahakarya Borobudur adalah sebuah sajian tari kolosal yang bentuknya berupa perpaduan tarian istana Kasunanan Surakarta dan tarian rakyat yang hidup dan berkembang di Kabupaten Magelang, Jawa tengah. Tujuan sendratari Mahakarya Borobudur untuk mengungkap makna filosofis yang terkandung dalam warisan budaya Candi Borobudur, yaitu berupa ajaran hidup agar manusia mencapai nirwana. Ajaran awal yang secara garis besar menggambarkan kehidupan manusia yang penuh nafsu yang disebut *Kamadhatu*. Ajaran *madya* tentang kehidupan yang masih dikendalikan oleh kebutuhan duniawi disebut *Rupadhatu*, ajaran akhir yang melukiskan kehidupan nirwana disebut *Arupadhatu* dan divisualkan melalui patung-patung Buddha bersamadi di puncak candi (Haryono, Timbul, dkk, 2011:27).

Sajian pementasan Sendratari memiliki elemen-elemen dasar yakni desain lantai, desain atas, desain musik, desain

dramatik, dinamika, tema, gerak dan perlengkapan. Penjelasan lebih lanjut dapat dibaca dalam bukunya Soedarsono berjudul *Komposisi Tari dan Elemen-Elemen Dasar*, 1975 hal: 4-86.

3. Penokohan

Penonton akan tertarik menyaksikan sebuah pementasan jika tokohnya menarik. Dapat diartikan tokoh cerita bukanlah tokoh biasa, dan dapat diterima penonton untuk itu penonton membutuhkan kejelasan setiap tokoh. Secara umum pokok informasi mengenai tokoh yang perlu diungkapkan kepada penonton dapat di bagi ke dalam lima ciri khas yakni (Biran, H. Misbach Yusa, hal: 185-197).

- a. Ciri khas fisik atau biologis: meliputi nama, usia, tinggi, kekhususan fisik, gerak tubuh dan ekspresi jiwa.
- b. Ciri psikis: mengenai kondisi psikis secara umum, mengenai watak, tempramen, kemampuan imajinasi, dan sensitivitasnya.
- c. Ciri khas kultural: meliputi asal etnik dan lingkungan budaya yang sangat mempengaruhi seseorang, tata nilai kebudayaan yang dianut, serta tentang falsafah budayanya.
- d. Ciri khas rohaniyah: mengenai sisi hidup yang berhubungan dengan alam transendental atau alam

gaib, yakni dengan Tuhan atau dengan roh-roh penguasaan alam gaib.

- e. Ciri khas pikiran: diungkapkan pada tokoh cerita meliputi tingkat kecerdasan pelaku, cara berfikir, kandungan pengetahuan dan kreatifitasnya.

Dalam pementasan sendratari Mahakarya Borobudur penokohan menjadi salah satu unsur sebagai penggerak cerita yang dibebankan ke dalam peristiwa. Karakterisasi penari dan penokohan dalam sendratari dapat dibagi ke dalam tiga karakter, yakni (Jakob Sumardjo dan Saini, KM, 1988: 144).

- a. Tipe karakter putri yang ditampilkan secara feminim.

Tipe karakter putri selalu menggunakan desain tungkai dan lengan agak tertutup. Kaki hanya diangkat sedikit bila sedang berjalan atau berpindah tempat bila lengan digerakkan, siku tidak boleh diangkat melebihi bahu, dan gerakanya mengalir tanpa tekanan. Tipe karakter putri terbagi menjadi karakter putri *luruh* dan *branyak*. Karakter putri luruh mempunyai sifat redah hati, selalu mengarahkan wajah diagonal ke bawah dan menggunakan suara yang agak sedikit rendah bahkan monoton. Karakter putri branyak memiliki sifat dinamis bahkan cenderung agresif, selalu mengarahkan wajah ke depan dan menggunakan suara tinggi dan melodius.

b. Tipe karakter putra halus, terbagi menjadi karakter putra halus yang rendah hati dan karakter putra halus yang agak dinamis dan agresif. Karakter putra halus yang rendah hati, pandangan matanya agak mengarah diagonal ke bawah, suaranya rendah agak monoton. Karakter putra halus yang dinamis dan agresif, pandangan matanya ke depan serta menggunakan suara yang agak tinggi dan melodius.

c. Tipe karakter putra gagah, yang terbagi menjadi karakter putra gagah yang rendah hati dan karakter gagah yang tinggi dan agresif. Karakter putra gagah yang rendah hati, pandangan matanya selalu mengarah diagonal ke bawah dengan suara yang rendah dan agak monoton. Karakter putra gagah yang tinggi hati, agresif, dan agak sombong mengarahkan wajahnya lurus ke depan dengan suara agak tinggi dan melodius.

Selain dari bentuk gerakan tari, karakter penari juga dapat diketahui dari bentuk tatarias penari yakni (Hidayat, 2005:62).

- a. Tipe putri halus memiliki bentuk alis lebih tipis.
- b. Tipe putri kasar memiliki bentuk alis lebih tebal.
- c. Tipe putra halus memiliki bentuk alis dan kumis lebih tipis.

- d. Tipe putra gagah memiliki bentuk alis dan kumis lebih tebal, dan juga memiliki jenggot.

4. Struktur Dramatik

Alur atau sering disebut alur cerita adalah pergerakan cerita dari waktu ke waktu, atau rangkaian peristiwa demi peristiwa dari awal sampai akhir cerita. Alur dibangun oleh narasi, deskripsi, dialog, dan aksi dari tokoh-tokoh cerita. Alur yang baik akan sangat membantu penonton untuk menangkap gambaran utuh dari cerita yang disuguhkan. Ada tiga jenis alur cerita yang umum digunakan yakni.

- a. Alur Maju

Alur maju atau biasa juga disebut alur lurus. Alur maju mempunyai tahapan yang lurus mulai dari pengenalan, pembeberan mula, konflik, klimaks, antiklimaks, penyelesaian. Alur ini kebanyakan digunakan terhadap cerita-cerita yang mudah untuk dipahami, seperti cerita-cerita untuk film anak-anak.

- b. Alur Mundur

Alur mundur adalah alur yang memulai cerita dengan penyelesaian terlebih dahulu. Alur ini lebih sering di temui pada cerita-cerita yang menggunakan

setting waktu di masa lampau.

c. Alur Campuran

Alur campuran adalah alur yang diawali dengan klimaks, kemudian melihat lagi masa lampau dan diakhiri dengan penyelesaian. Alur ini jarang digunakan dalam film animasi, karena jalan ceritanya sulit untuk dipahami khususnya bagi anak-anak.

Dalam dunia perfilman terdapat istilah *Plot*, *Scene* dan *Sequence*. Plot merupakan proses membangun dramatik cerita, yakni hubungan yang mengaitkan satu kejadian dengan kejadian lainnya sehingga saling berhubungan yang memicu terjadinya krisis dan menggerakkan cerita menuju puncak konflik (*klimaks*). Dengan kata lain, adanya suatu peristiwa dibenturkan dengan peristiwa lain, yang saling bergesekan sehingga memicu munculnya konflik. Plot berfungsi sebagai penggerak cerita dari awal sampai akhir, dengan menghiasinya dengan pertempuran, komedi, dan tarian. Di dalam plot persoalan-persoalan yang dihadapi para tokoh cerita saling digesekan, dibenturkan satu sama lain menjadi persoalan baru yang lebih kompleks, diarahkan ke puncak krisis, lalu dicari pemecahan menuju akhir cerita (*ending*). Scene merupakan penuturan dalam skenario. Scene adalah kejadian yang berlangsung dalam satu tempat dan waktu tertentu. Sedangkan

sequence merupakan sekelompok *scene* yang merupakan satu persoalan, seperti *sequence* kejar-kejaran (Misbach, Yusa Biran 2006: 117-271).

Menyampaikan cerita naratif adalah menuturkan jalan kisah yang hanya dengan tujuan agar penonton mengetahui apa maksud yang disampaikan. Menuturkan cerita dramatik berfungsi untuk menggugah emosi para penonton. Menurut Aston (dalam Soediro Satoto, 1998) terdapat empat unsur penting dalam struktur dramatik yaitu,

- a. Tema dan amanat, istilah tema adalah pokok permasalahan yang mendominasi suatu karya, sedangkan amanat adalah pesan yang disampaikan pengarang kepada penonton.
- b. Alur cerita, mengandung pengertian rangkaian peristiwa yang dijaln berdasarkan hukum sebab akibat dan pola perkaitan peristiwa yang menggerakkan jalannya cerita.
- c. Setting, mengandung pengertian tempat terjadinya suatu peristiwa. Setting dalam suatu cerita meliputi tiga aspek yakni aspek ruang, waktu dan aspek suasana.

- d. Penokohan, terdapat empat tokoh jenis peran antara lain peran tokoh protagonis, tokoh antagonis, tokoh tritagonis, dan tokoh peran pembantu.

5. Estetika Monroe Breadsley

Monroe Breadsley adalah seorang filsuf Amerika yang berkecimpung di bidang seni dan kritik sastra. Breadsley mengembangkan secara ekstensif estetika abad ke-20 yang paling berpengaruh sejak John Dewey. (Ali, 2011:219).

“Monroe Breadsley adalah penyelidik modern yang paling banyak menyumbang pikiran tentang penilaian karya seni dengan penilaian sistematis. Ia menulis buku “Aesthetics” pada tahun 1958. Metakritik (*Metacriticism*) Breadsley adalah kegiatan filosofis yang menganalisa dan mencari penjelasan dengan konsep-konsep mendasar yang kita gunakan dalam pembahasan dan penilaian suatu kesenian pada umumnya dan karya seni pada khususnya.

Dalam kegiatan ini Breadsley bukan beritikad tolak dari sang pengamat pendekatan yang mana telah menghasilkan teori-teori yang berkisar pada “*aesthetic attitude*”. Ia mengarahkan pikirannya kepada bendanya, “*aesthetic object*”, karya yang memiliki karya-karya estetik. Ciri-ciri estetik ini yang membangkitkan indra estetik para pengamat, setelah dirinya dipersiapkan dengan “sikap estetik” (*aesthetic attitude*)” (Djelantik, 1999:164).

Tahap-tahap evaluasi kesenian Breadsley meliputi dua tahap, yakni Kriteria Umum (*General Criterion*) dan Teori Instrumentalis tentang Mutu Keindahan dalam Seni (*The Instrumentalist Theory of Aesthetic Value*). Mengenai *General*

Criterion, Breadsley dalam *Problems in the Philosophy of Criticism* mengungkapkan pandangannya mengenai 3 ciri yang menjadi sifat pembuat indah dari benda-benda estetis, yakni :

- 1) Kesatuan (*unity*) ini berarti bahwa benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.
- 2) Kerumitan (*complexity*) Benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan karya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.
- 3) Kesungguhan (*intensity*) Suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualita tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tak menjadi soal kualita apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar), asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh (Dharsono, 2007:76).

Menurut Breadsley, “bentuk sebuah objek estetis adalah jumlah seluruh jaring hubungan di antara bagian-bagiannya,” termasuk bagian-bagiannya serta properti regional yang muncul. Jaring hubungan tersebut dapat diumpamakan seperti ‘tekstur’ atau hubungan antar unsur-unsur skala kecil dan ‘struktur’ atau hubungan antar unsur-unsur skala besar. Jika pengalaman estetis atau ‘perhatian’ perseptual terhadap seluruh jaring hubungan, disatukan (*unified*), intense (*intense*), dan kompleks (*complex*), maka terdapat seni yang berhasil.

Kesatuan pengalaman (*unity of exeperience*) merupakan sebuah masalah bagaimana ‘meletakkan bersama,’ ada bagian awal, tengah, penutup, atau pengalaman itu biasanya “sudah

lengkap pada dirinya sendiri secara luar biasa”. Ketika ada intensitas, maka akan ada ‘konsentrasi pengalaman’ serta emosi ‘yang secara khas terikat pada objeknya,’ yakni karya dan apa yang disajikan. Ketika terjadi kompleksitas unsur-unsur karya yang berfungsi sebagai komponen yang heterogen, namun saling terkait dalam bidang objektif yang fenomenal, “yakni sebagai fokus yang saling berkaitan dari perhatian perseptual yang terserap ke dalam karya seni. Sekali lagi, bahwa karya seni yang berhasil mengundang serta mempertahankan kesatuan, intensitas, dan penyerapan pengalaman perseptual yang kompleks serta seluruh artistik otentik yang bertujuan untuk mencapai tujuannya.” (Ali, 2011: 225-226).

G. Metode Penelitian

Penelitian Sendratari Mahakarya Borobudur menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pemaparan secara deskriptif. Menurut Bondan dan Taylor dalam Prastowo, mengemukakan bahwa metodologi kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif kualitatif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Prastowo, 2011:22). Berdasarkan definisi tersebut, perlu adanya langkah-

langkah sistematis yang harus ditempuh dalam penelitian kualitatif. Berikut langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian terhadap subjek penelitian Sendratari Mahakarya Borobudur.

1. Sumber Data

Penelitian didasarkan pada data tertulis, data multimedia dan narasumber, di mana data tertulis didapat dari hasil telaah terhadap buku-buku yang membahas tentang teori estetik, teori struktur dramatik, tinjauan arkeologi candi Borobudur, sejarah sendratari Mahakarya Borobudur, komposisi tari, dan analisa gerak tari, sedangkan data lisan diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber. Penjelasan lebih lanjut dibahas pada uraian teknik pengumpulan data.

a. Nara Sumber

Nara sumber sangat penting bagi peneliti guna memperoleh data terkait penelitian yang dilakukan. Narasumber harus dipilih berdasarkan kriteria-kriteria tertentu sesuai dengan kebutuhan penelitian ini, yakni narasumber yang terlibat langsung dalam pementasan sendratari Mahakarya Borobudur antara lain budayawan,

pakar tari, struktur organisasi dan penari. Informasi dari narasumber diperoleh melalui wawancara langsung dan tidak langsung dengan media rekam, catatan, telepon, *via e-mail*. Narasumber dalam penelitian ini antara lain, Dharsono Soni Kartika, Daryono, Wahyu Santoso Prabowo, Jumali, Y. Adi Kartono, dan Putri Pramesti.

b. Studi Pustaka

Penelitian didasarkan pada data tertulis, di mana data tertulis didapat dari hasil telaah terhadap buku-buku yang membahas tentang teori estetik, teori struktur dramatik, tinjauan arkeologi candi Borobudur, sejarah sendratari Mahakarya Borobudur, komposisi tari dan analisa gerak tari.

Buku dengan judul *Candi Borobudur: Pusaka Budaya Umat Manusia* yang ditulis oleh DR. Soekmono tahun 1976. Hasil telaah dari buku ini, peneliti mendapatkan data dan informasi sejarah candi Borobudur dan sekaligus bentuk struktur candi Borobudur.

Buku dengan judul *Barabudur: Archaeological Description (Tinjauan Arkeologi)* yang ditulis Namo Sanghyang Adi Buddhaya tahun 2009. Hasil telaah dari buku ini peneliti mendapatkan data dan informasi

mengenai pengertian tingkatan-tingkatan pada struktur candi, aspek filosofis pada relief dan dokumentasi bentuk relief-relief yang terpahat di setiap sisi-sisi dinding pada candi Borobudur.

Penelitian disertasi dengan judul *Tokoh dan Penokohan dalam Caturlogi Drama "Orkes Madun"* Karya Arifin C Noer, yang ditulis oleh Soediro Satoto tahun 1998. Hasil telaah disertasi ini, peneliti mendapatkan pemahaman teori struktur dramatik Aston. Dalam hal ini teori Aston akan dipergunakan peneliti dalam membedah pemasalahan penelitian yang diangkat.

Buku dengan judul *Sendratari Mahakarya Borobudur* yang ditulis oleh Haryono, Timbul, dkk tahun 2010. Hasil telaah dari buku *Sendratari Mahakarya Borobudur*, peneliti mendapatkan data dan informasi mengenai sejarah dan tujuan penciptaan sendratari Mahakarya Borobudur. Selain informasi tersebut peneliti juga mendapatkan informasi mengenai konsep garap dan alur cerita pada pementasan sendratari Mahakarya Borobudur.

Buku berjudul *Analisa Gerak dan Karakter* yang ditulis oleh A. Tasman tahun 2008. Hasil dari telaah buku ini, peneliti mendapatkan penjelasan mengenai gerak,

karakter, bentuk dan juga proses analisa tari.

Buku berjudul *Estetika Seni Rupa Nusantara* yang ditulis oleh *Dharsono dan Sunarmi tahun 2007*. Hasil dari telaah buku ini, peneliti mendapatkan pemahaman teori estetika Monroe Beardsley, dimana teori ini digunakan peneliti untuk membedah permasalahan penelitian yang diangkat.

Rekaman video pertunjukan sendratari Mahakarya Borobudur dari PT. Wisata Candi Borobudur, Prambanan dan Ratu Boko. Dari hasil telaah data video tersebut, peneliti mendapatkan data dan informasi bentuk pertunjukan sendratari Mahakarya Borobudur tahun 2005, dengan pertimbangan antara lain.

- 1) Pertunjukan Sendratari Mahakarya Borobudur tahun 2005 merupakan pertunjukan perdana. Dari hasil observasi data struktur cerita pementasan sendratari dari tahun ke tahun, yakni tahun 2005 sampai dengan tahun 2013 tidak mengalami perubahan, perubahan hanya terdapat pada properti antara lain, penggunaan binatang dan setting panggung. Dalam kajian ini, penelitian lebih fokus pada struktur ceritanya dan aspek busana penari.
- 2) Dari data yang diperoleh pertunjukan Sendratari

Mahakarya Borobudur tahun 2005 lebih layak untuk dijadikan data penelitian, di mana hasil dokumentasi video dikemas secara apik dibanding hasil dokumentasi tahun pertunjukan yang berikutnya sehingga peneliti lebih mudah untuk proses pengamatan.

Hasil dari studi pustaka ini nantinya dapat dibagi menjadi dua jenis data, yakni: (1) data yang berkaitan dengan sasaran penelitian dan menjadi bahan-bahan yang dianalisis, serta (2) data yang dapat memperkaya landasan pemikiran dan dapat dijadikan acuan untuk menganalisis subjek kajian penelitian.

2. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji struktur dramati dan estetik sendratari Mahakarya Borobudur. Dalam proses penelitian diperlukan data-data yang relevan yang mendukung dalam proses analisis. Langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan yakni.

a. Wawancara

Wawancara penting dilakukan bagi penelitian guna memperoleh data yang terkait dengan penelitian.

Penentuan informan harus selektif berdasarkan kriteria tertentu. Sumber data dari informan dapat berupa wawancara langsung dan tidak langsung dengan media rekam, catatan, telepon, dan via email. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan disadari oleh kedua belah pihak. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *indeep interviewing* di mana wawancara dilakukan pada waktu konteks yang tepat guna untuk mendapatkan data yang mempunyai kedalaman dan proses wawancara dapat dilakukan berulang kali sesuai dengan kebutuhan peneliti tentang kejelasan masalah yang diteliti. Selain itu wawancara tidak dilakukan secara terstruktur, sehingga dapat memberi peluang bagi informan memberikan tambahan informasi dan fakta-fakta lain yang bermanfaat dalam penelitian. Narasumber dalam penelitian ini antara lain.

Prof. Dharsono Soni Kartika, M.Sn. (63), dosen Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta pada program studi Seni Rupa, sebagai budayawan di bidang seni rupa, selain itu pernah sebagai penanggung jawab dalam pementasan Sendratari Mahakarya Borobudur. Dari hasil wawancara peneliti mendapatkan data tentang kebudayaan Candi Borobudur dan masyarakatnya dari

keilmuan kesenirupaan.

Daryono, S.Kar., M.Hum. (56), sebagai dosen Institute Seni Indonesia (ISI) Surakarta pada program studi tari dan sebagai budayawan di bidang seni pertunjukan tari. Pada pertunjukan Sendratari Mahakarya Borobudur, Daryono bertugas sebagai sutradara dan penari tokoh utama yakni Raja Rakai Pancapana Panangkaran. Daryono sebagai nara sumber utama dalam kajian ini. Dari hasil wawancara peneliti mendapatkan informasi tentang proses penyajian, penokohan, jalan cerita Sendratari Mahakarya Borobudur.

Wahyu Santoso Prabowo, S.Kar., M.S. (61), sebagai dosen Institute Seni Indonesia (ISI) Surakarta pada program studi tari dan sebagai budayawan di bidang seni pertunjukan tari. Pada Sendratari Mahakarya Borobudur, Wahyu Santoso Prabowo, bertugas sebagai Art Direktur di mana tugas utamanya mengkomposisikan semua elemen dalam pertunjukan Sendratari Mahakarya Borobudur menjadi sajian yang apik. Dari hasil wawancara peneliti mendapatkan data tentang penokohan, dan jalan cerita sendratari Mahakarya Borobudur.

Jumali, S.Kar. (50), sebagai pegawai kementrian Kebudayaan dan Pariwisata di kabupeten Magelang yang mengkoordinasi dalam pementasan Sendratari Mahakarya Borobudur. Dari hasil wawancara peneliti mendapatkan informasi tentang perkembangan sendratari Mahakarya Borobudur.

Y. Adi Kartono, (49), Waka unit Operasional II untuk wilayah operasional candi Borobudur. Dari hasil wawancara, penulis mendapatkan informasi tentang Sendratari Mahakarya Borobudur dari sudut pandang pariwisata.

Putri Pramesti W. S.Kar. (29), Seniman wanita dalam bidang tari. Dalam pementasan Sendratari Mahakarya Borobudur sebagai penari rakyat putri. Dari hasil wawancara, penulis mendapatkan penjelasan bentuk karakter penari putri khususnya penari rakyat putri dalam sendratari Mahakarya Borobudur.

b. Observasi

Observasi merupakan bagian dari teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Observasi ada dua jenis yaitu observasi secara langsung dan observasi tidak langsung. Dalam penelitian ini, peneliti

menggunakan teknik observasi tidak langsung yaitu berupaya mengamati dokumentasi video pementasan sendratari Mahakarya Borobudur tahun 2005 milik PT Taman Wisata Candi Prambanan, Ratu Boko dan Candi Borobudur.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mencari sumber-sumber tertulis yang berkaitan dengan penelitian guna menunjang landasan pemikiran serta memperdalam konsep penulisan kemudian mengembangkan analisis dalam penelitian. Studi pustaka juga dimaksudkan memperoleh data pelengkap dalam penelitian.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sumber informasi yang diperlukan untuk memperkuat dalam mendukung argumentasi atau keterangan hasil penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mendokumentasikan hal-hal yang berkaitan dengan penelitian seperti *repro scan* foto, *screen shoot* video, dan foto dokumentasi.

3. Analisis Data

Analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis non statistik, artinya analisis yang dipakai bukan berdasarkan hitungan angka-angka, melainkan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan secara deskriptif. Tahapan dalam analisis data meliputi reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan.

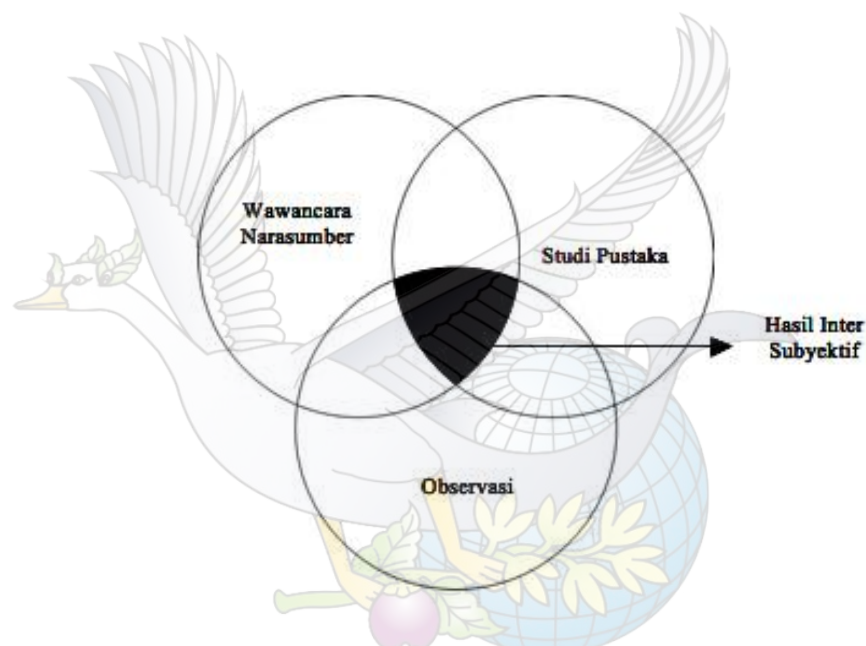
a. Reduksi Data

Reduksi data ketika peneliti mendapatkan data wawancara, telaah karya, studi pustaka, dan dokumentasi. Pelaksanaan reduksi data ditulis dalam bentuk uraian atau laporan yang terperinci. Reduksi data adalah bagian yang dipergunakan untuk mempertegas, memperpendek, membuat fokus, mengambil data terpenting, mengatur data sedemikian rupa sehingga kesimpulan penelitian dapat dilakukan.

b. *Triangulasi* Data

Triangulasi pada hakikatnya merupakan pendekatan multimetode yang dilakukan peneliti pada saat mengumpulkan dan menganalisis data. Triangulasi

merupakan usaha mengecek kebenaran data atau informasi yang diperoleh peneliti dari berbagai sudut pandang yang berbeda dengan cara mengurangi sebanyak mungkin perbedaan yang terjadi pada saat pengumpulan dan analisis data seperti yang sudah dijelaskan di atas.



Bagan 1 : Bagan *Triangulasi* data

Triangulasi dilakukan untuk memperoleh data kebenaran dalam penelitian ini, yakni sejarah dan makna filosofis candi Borobudur, latar belakang sendratari Mahakarya Borobudur, bentuk sajian sendratari Mahakarya Borobudur, dan penokohan. Penjelasan lebih lanjut hasil triangulasi data akan dibahas pada bab II.

c. Sajian Data

Penelitian yang dilakukan mempunyai banyak data, sehingga penyajian dalam bentuk narasi yang obyektif, peneliti menggunakan dua pendekatan analisis, yakni interaksi analisis dan interpretasi analisis. Interaksi analisis yakni mencari hubungan data-data dari beberapa sumber, atau *intersection* kesamaan dari sejumlah data, sehingga dapat ditarik benang merah yang obyektif dari data-data tersebut. Penerapan analisis ini dapat digunakan pada data hasil wawancara narasumber dengan hasil studi pustaka dan observasi.

Interaksi analisis digunakan pada bab II yang berbicara mengenai kesejarahan, penyajian dan bentuk Sendratari Mahakarya Borobudur. Interpretasi analisis merupakan penarikan hasil analisis dari sejumlah data melalui interpretasi dari peneliti sendiri. Interpretasi analisis dalam penelitian ini digunakan untuk menarik simpulan dari data-data hasil telaah karya yang telah dilakukan.

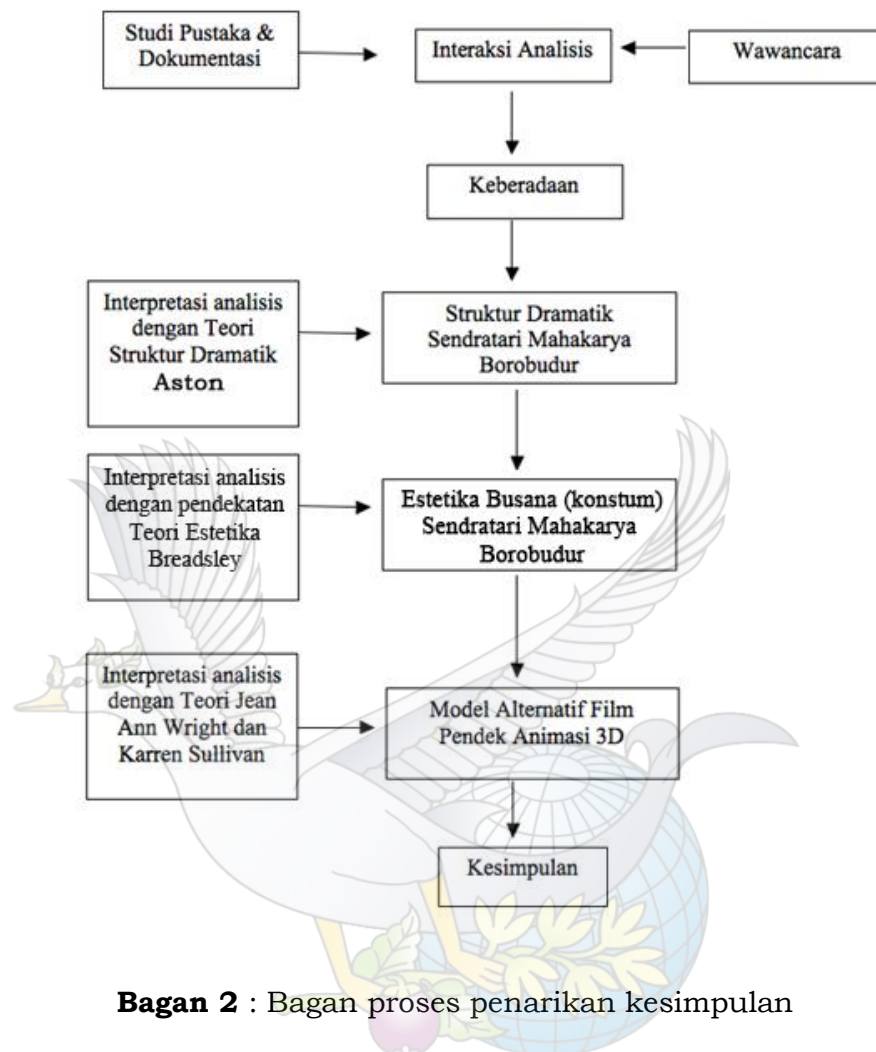
Penerapan interpretasi analisis terutama digunakan pada bab III dan bab IV dengan menggunakan teori yang berbeda pada masing-masing bab. Pada bab

III, interpretasi analisis struktur dramatik sendratari Mahakarya Borobudur menggunakan teori Aston dan analisis estetik rias dan busana menggunakan teori Monroe Breadsley.

Pada bab IV, peneliti membuat rekomendasi model film pendek animasi 3D. Interpretasi analisis menggunakan teori Jean Ann Wright dan Karren Sullivan.

d. Penarikan Kesimpulan

Tahap penarikan kesimpulan merupakan penyimpulan data-data yang telah diuraikan dalam sajian data. Alur penarikan kesimpulan dalam penelitian ini dapat digambarkan melalui bagan di bawah ini.



H. Sistematika Penulisan

- BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teoretis atau konseptual, metode penelitian, sistematika penulisan.
- BAB II Sendratari Mahakarya Borobudur, meliputi penjelasan tentang sejarah candi Borobudur, bentuk dan filosofis

bangunan candi Borobudur, sejarah sendratari Mahakarya Borobudur, sajian sendratari Mahakarya Borobudur, busana dan riasan, penokohan, alur cerita, dan panggung sendratari Mahakarya Borobudur.

BAB III Struktur Dramatik dan Estetik Sendratari Mahakarya Borobudur. Struktur dramatik meliputi penjelasan tema dan amanat, alur cerita, setting, dan penokohan sendratari Mahakarya Borobudur. Estetik meliputi penjelasan busana dan tata rias penari dari unsur kesatuan, kerumitan dan kesungguhan.

BAB IV Fragmentasi dan Model Rekomendasi Film pendek Animasi 3D Mahakarya Borobudur bagi Anak-Anak, meliputi fragmentasi cerita dan model rekomendasi film pendek animasi 3D antara lain cerita (*story*), *visual design* dan *storyboard*.

BAB V Memuat Simpulan.

BAB II

SENDRATARI MAHAKARYA BOROBUDUR



BAB III
STRUKTUR DRAMATIK DAN ESTETIK SENDRATARI
MAHAKARYA BOROBUDUR



BAB IV
FRAGMENTASI DAN MODEL REKOMENDASI FILM PENDEK
ANIMASI 3D SENDRATARI MAHAKARYA BOROBUDURBAGI
ANAK-ANAK



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil pengkajian yang telah dilakukan terhadap struktur dramatik dan estetik Sendratari Mahakarya Borobudur, maka peneliti membuat simpulan, yakni.

Cerita sendratari Mahakarya Borobudur memiliki kandungan nilai-nilai jiwa kejujuran, kesetiaan, keberanian, jiwa kepemimpinan, persahabatan, kearifan, integritas, tanggung jawab dan dedikasi sehingga dalam cerita Sendratari Mahakarya Borobudur dapat dijadikan *referensi*, bagi generasi penerus khususnya bagi anak-anak yang mampu berperan membangun karakter bangsa, yakni menjadikan manusia Indonesia seutuhnya.

Proses membuat film pendek animasi 3D untuk anak-anak dengan mengangkat konten lokal yang berkualitas, diperlukan terlebih dahulu adanya pengkajian secara mendalam, dalam hal mengkaji struktur dramatik dan estetik sendratari Mahakarya Borobudur. Langkah paling awal mengkaji tentang struktur dramatik sendratari Mahakarya Borobudur, langkah ini untuk mendapatkan unsur-unsur yang membangun dramatik cerita,

unsur tersebut adalah alur cerita, penokohan, setting, tema dan amanat. Alur cerita sendratari Mahakarya Borobudur dibagi ke dalam 5 babak dan di dalamnya terdapat beberapa adegan. Kelima babak tersebut yakni (1) Kehidupan masyarakat di bukit menoreh, (2) Kebesaran kerajaan Kerajaan Mataram Kuno, (3) Gotong-royong masyarakat di bukit menoreh, (4) Pembangunan candi Borobudur, (5) Berdoa. Terdapatnya penambahan tokoh-tokoh penting yang mempengaruhi alur dramatik sendratari Mahakarya Borobudur. Tokoh tersebut diambil berdasarkan mitos, kesamaan jiwa semangat, dan sebagai penggambaran bentuk lain. Tokoh tersebut yakni Gunadharma, penari Jaranan, penari Sesaji dan Obor dan Roh Jahat.

Setelah pengkajian terhadap struktur dramatik selesai, proses berikutnya pengkajian terhadap estetik busana dan riasan penari. Bentuk riasan dan kelengkapan rias cukup beraneka ragam bentuknya, hal ini harus dikaji guna menentukan bentuk tokoh yang tepat dalam pembuatan rekomendasi karakter (tokoh) dalam film animasi.

Proses kerja pembuatan rekomendasi film pendek animasi 3D Sendratari Mahakarya Borobudur berupa (1) *story* (cerita) : alur cerita tidak mengalami perubahan, tetapi adanya penambahan dramatisasi dalam alur cerita yang tepat untuk anak-anak. (2)

visual design: berupa tokoh-tokoh penting, yang dapat membangun alur cerita, (3) *storyboard* : berupa ilustrasi cerita yang dibuat dalam panel gambar sesuai dengan alur cerita.



B. Saran

Film animasi merupakan media yang baik untuk anak-anak, media film animasi dapat dimanfaatkan untuk memberikan materi pendidikan, khususnya pendidikan tentang Sejarah Kebudayaan Indonesia bagi anak-anak. Pengkajian antar lintas disiplin ilmu sebaiknya terus dikembangkan sehingga hasil yang dicapai tidak terkotak-kotak kontennya, khususnya pengkajian Seni Rupa film animasi. Masih banyak konten di luar bidang seni rupa yang dapat diangkat menjadi konten yang baik dalam film animasi, khususnya untuk anak-anak. Salah satunya adalah apa yang telah peneliti lakukan dalam pengkajian tesis ini. Kedepannya diharapkan banyak penelitian yang mengkaji tentang film animasi yang mengangkat unsur tari nusantara di mana tari nusantara memiliki keragaman dan keunikan yang harus terus dilestarikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ablan, Dan, *Digital Cinematography And Directing*. USA: New Riders, 2002.
- Aditya, *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Andal*. Yogyakarta: Andi Offset, 2009.
- Aryanto, Yuniawan dan M Suyanto, *Merancang Film Kartun*. Yogyakarta: Andi Offset, 2006.
- Bean, Andy, *3D Animation Essentials*. Canada: Wiley, 2012.
- Biran, H. Misbach Yusa, *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya, 2006.
- Buddhaya, Namo, *Barabudur "Tinjauan Arkeologi"*. Salatiga: Gyan Publisher, 2009.
- Dharsono (Sony Kartika) dan Nanang Ganda Perwira. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains, 2004.
- Dharsono (Sony Kartika) dan Sunarmi. *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Surakarta: ISI Press Solo, 2007.
- Dharsono (Sony Kartika), *Kritik Seni*. Bandung : Rekayasa Sains, 2007.
- Haryono, Timbul, dkk., *Sendratari Mahakarya Borobudur*. Bogor: Kepustakaan Populer Gramedia, 2011.
- Hidayat, Robby, *Wawasan Seni Tari "Pengetahuan Praktis Bagi Guru Seni Tari"*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2005.
- Kamajaya, Sukir, *Bab Natah Sarta Nyungging Ringgit Wacucal*. Jakarta: Balai Pustaka, 1935.
- Kusrianto, Adi, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset, 2007.
- Langer, Suzanne K, *Problematika Seni*. Bandung: STSI Bandung, 2006.

- Moleong, Lexy J., *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2006.
- La Meri, Komposisi Tari " Elemen- Elemen Dasar". Terj. Soedarsono, 1975.
- PaEni, Mukhlis, *Sejarah Kebudayaan Indonesia "Arsitektural"*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2009.
- Rall, Martin Hans, *Tradigital Mythmaking "Singaporean animation for the 21 st Century"*. Saarbrucken, Germany: Lap Lambert Academy Publishing, 2010.
- Robert, Steve, *Animasi Karakter 3D*. Terj. Arif Subiyanto. Malang: Bayumedia Publishing, 2006.
- Saptaria, Rikrik El, *Acting Handbook "Panduan Praktis Akting untuk Film dan Teater"*. Bandung: Rekayasa Sains, 2006.
- Simon, Mark, *Storyboards Motion In Art, Second Edition*. USA: Focal Press, 2000.
- Soedarsono, R.M, *Seni Pertunjukan Indonesia dan Pariwisata*. Bandung, 1999.
- Soedarsono, R.M, Tati Narawati, *Dramatari di Indonesia, Kontinuitas dan Perubahan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2011.
- Soediro, "Tokoh dan Penokohan dalam Caturlogi Drama "Orkes Madun" Karya Arifin C Noer". Disertasi Doktor dalam Ilmu Budaya Universitas Indonesia, 1998.
- Soekmono, R, *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia Jilid 1*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius, 1981.
- Sullivan, Karen, dkk, *Ideas for the Animated Short " Finding and Building Stories"*. USA: Focal Press, 2008.
- Sumardjo, Jakob dan Saini KM, "Apresiasi Kesusastaan. Jakarta: Gramedia, 1989.
- Tabrani, Primadi, *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir, 2005.
- Tasman. A, *Analisa Gerak dan Karakter*. Surakarta: ISI Press

Surakarta, 2008.

Titin, “ Bahasa Pedalangan Gaya Mujaka Jakaraharja Studi Kasus Lakon Semar Mbangun Gedgong Kecana. Tesis dalam Ilmu Seni Rupa Institut Seni Indonesia Surakarta, 2003.

Unesco, *Candi Borobudur Pusaka Budaya Umat Manusia*. Terj. DR. Soekmono. Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya, 1986.

Vaughan, William, *Digital Modeling*. USA: New Rider, 2012.

Wright, Jean Ann, *Animation Writing and Development*. USA: Focal Press, 2005.



DAFTAR SUMBER DISKOGRAFI

VCD, *Dramatari Mahakarya Borobudur*, 2005.

DVD, *Sendratari Mahakarya Borobudur*, 2009.



DAFTAR NARASUMBER

Dharsono (63), budayawan seni rupa dan Guru Besar seni rupa di Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Jl. Pembangunan I/3 Perum UNS Jati, Jaten, Karangnyar.

Daryono (56), seniman bidang tari, dosen tari di Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, dan sutradara sendratari Mahakarya Borobudur. Jl. Garuda 11 Perum Dosen Triyagan, Sukoharjo.

Wahyu (61), seniman bidang tari dan dosen tari di Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Jl. Gelantik III No. 8. Blok 8 Solo Baru, Sukoharjo.

Putri (29), Seniman wanita di bidang tari. Perum Dosen UNS IV Jln. Garuda No. 17 Triyagan, Mojolaban, Sukoharjo.

Adi (49), Waka Unit Operasional II PT. Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan dan Ratu Boko. Jl. Badrawati, Borobudur, Magelang.

Jumali (50), Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata kabupaten Magelang dan koordinator pementasan Sendratari Mahakarya Borobudur. Seleman - Jogjakarta.

Chandra Endroputro (56), Sutradara dan Produser Film Animasi anak-anak studio Piixel Effect. Jakarta.

DAFTAR WEBSITE

<http://www.indonesiarayanews.com>

<http://www.borobudurpoenya.blogspot.com>

<http://www.nindajogja.com>

<http://www.borobudurpark.com>



GLOSARI

A

Adegan Kejadian yang berlangsung dalam satu tempat dan waktu tertentu.

B

Babak Sekelompok adegan yang merupakan satu persoalan

Bapangan Sikap jari tangan yang keempat jari merapat dan satu jari jempol membuka, bentuknya seperti mulut ular hendak memangsa.

Beksan Tarian Jawa

Besut Gerak penghubung dalam tari jawa, yang dimulai gerakan tangan menyilang lalu diikuti gerak kaki.

Binggel Gelang yang dipakai pada pergelangan kaki.

D

Dodot Pola atau bentuk kain yang biasa dipakai untuk tari Bedhaya.

E

Encot Gerakan kaki menginjak, biasanya dilakukan secara berulang.

Epek Timang Ikat pinggang untuk tari putra jawa.

J

Jamang Ornamen untuk tari yang diikatkan di kepala.

Jegul Tatahan rambut mengerucut membentuk segitiga.

Jengkeng Sikap duduk penari.

K

Kalung Penanggalan Kalung untuk kelengkapan tari yang bentuknya setengah lingkaran.

Kalung Ulur Kalung untuk kelengkapan tari yang bentuknya memanjang hingga pinggang.

Kambengan Pola jari tangan mengepal.

Kapang-kapang Jalan pelan kedua tangan lurus membuka.

Kebyokan Permainan selendang.

Kelat Bahu Ornamen tari yang dipakai pada bahu kanan dan kiri.

Kengser Perpindahan tempat dengan menggeser kedua kaki secara bersamaan.

L

<i>Lakon</i>	Tema cerita
<i>Laras Genjot</i>	Pola gerak tari alus yang banyak bertumpu pada permainan kaki.
<i>Laras Sampir Sampur</i>	Pola gerak tari putrid yang melilitkan selendang di salah satu bahu dengan menyilang.
<i>Lembehan</i>	Gerak tangan dengan melenggang ke samping lalu ditarik secara bergantian.
<i>Lenggut</i>	Gerak kepala menganggut secara lentur.
<i>Lumaksana</i>	Pola gerak tari berjalan pada tari Jawa.

M

<i>Menthang</i>	Meluruskan tangan.
<i>Ngapyuk</i>	Gerak tangan membuang sampur.

O

<i>Onclangan</i>	Gerak meloncat, kaki ditekuk salah satu secara bergantian.
------------------	--

P

<i>Panggal</i>	Posisi kedua tangan yang ditekuk hingga pergelangannya menempel di depan perut.
<i>Pentung</i>	Alat pukul untuk penari prajurit.

<i>Pisowanan</i>	Pertemuan akbar untuk istana Jawa.
<i>Plot</i>	Alur cerita yang didesain atau direkayasa untuk mencapai tujuan tertentu. Maka itu satu topik yang sama bisa dibuat beberapa Plot, sesuai dengan sudut pandang yang diambil dan tujuan yang diinginkan.
R	
<i>Ridhong</i>	Tangan yang ditekuk lalu dililit dengan selendang pada sikunya.
S	
<i>Sabetan</i>	Pola gerak penghubung pada tari Jawa, dimulai kaki dijunjung kanan-kiri-kanan yang diikuti gerak tangan lurus sejajar bahu berlawanan dengan kaki yang ditekuk.
<i>Sandatan</i>	Tali untuk mengikat kain wiron.
<i>Sangganampa</i>	Pola gerak tangan posisi menerima.
<i>Scene</i>	Kejadian yang berlangsung dalam satu tempat dan waktu tertentu.
<i>Screen Shoot</i>	Pengambilan gambar dari layar digital/komputer.
<i>Sequence</i>	Sekelompok <i>scene</i> yang merupakan satu persoalan.

Skenario Naskah cerita yang didesain untuk disajikan sebagai film. Di Amerika dan Inggris lebih dikenal istilah Film Script atau Screenplay.

Slepe Ikat pinggang untuk putrid tari Jawa.

Srisik Gerak berpindah tempat dengan lari-lari kecil.

Spesial Efek Efek yang dibuat secara langsung dalam panggung.

Sumping Ornamen untuk tari yang dipakai di telinga.

Souvenir Benda yang diberikan secara gratis, biasanya sudah dalam satu paket dengan barang yang dijual.

T

Tanggung Sedang.

Tanjak Sikap berdiri dalam tari Jawa.

Trap Dekat dan sejajar.

Triangga Pola gerak tari yang bertumpu pada lambung.

U

Ukel Karna Pola gerak tangan yang diputar di dekat telinga.

Ulap-Ulap Pola gerak tangan, mengimitasi orang melihat sesuatu.

W

Wiron Pola kain yang dilipat-lipat.

